

# Especificação de Requisitos do Jogo Crapô

## Projeto Crapô

### Especificação de requisito de software

Versão 1.0

22/06/2022

Versão	Autor(es)	Data	Ação
1.0	Victor Moura de Araújo Huan Fu Yue	09/05/2022	Estabelecimento dos requisitos

### Conteúdo:

1. Introdução;
2. Visão geral;
3. Requisitos de software.

### 1 - Introdução:

**Objetivo:** desenvolvimento de um programa que suporte a disputa de partidas do jogo Crapô entre dois jogadores em uma mesma máquina.

### Referências:

[1] <[Crapô – Wikipédia, a enciclopédia livre \(wikipedia.org\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Crap%C3%B4)> (regras do jogo)

### 2 - Visão Geral:

Arquitetura do programa: programa orientado a objetos, stand-alone.

#### Premissas de desenvolvimento:

- O programa deve ser implementado em Python, devendo executar em qualquer plataforma que disponha da linguagem interpretada Python.
- O programa deve dar suporte à interação local entre os usuários.

## 3 Requisitos de Software

### 3.1 Requisitos Funcionais

**Requisito funcional 1 - Iniciar:** o programa deve apresentar a opção de menu “iniciar” para o início de uma partida, operação em que é distribuída as cartas para cada jogador;

**Requisito funcional 2 - Reiniciar:** o programa deve apresentar a opção de menu “reiniciar” para o início de uma nova partida, considerando as seguintes possibilidades:

- Manter os mesmos jogadores e somente redefinir a partida;
- Reiniciar completamente a partida, permitindo a redefinição completa dos jogadores que estão nela;

**Requisito funcional 3 - Posicionar carta:** o programa deve suportar e verificar a possibilidade de procedimento de escolha da carta dos usuários por meio de click de botão esquerdo do mouse sobre a carta escolhida na mesa (exceto a carta do adversário) e o reclick na carta onde deseja posicionar a carta;

**Requisito funcional 4 - Descartar carta:** O jogador pode selecionar o botão de descarte de cartas que deve automaticamente comprar uma nova carta e mover a atual da mão para a mesa de descarte. O jogador só pode descartar uma carta por turno.

**Requisito funcional 5 - Finalizar turno:** O jogador deve selecionar o botão de Finalizar turno. Ao término de um turno, o programa deve analisar o estado atual da partida para definir o que acontecerá a seguir, isso é feito com base nas duas possibilidades abaixo:

- Caso algum dos jogadores tenha zerado suas cartas, é decretado o término da partida e os resultados devem ser exibidos na interface;
- Caso nenhum jogador zere suas cartas da mão, o turno é passado e o jogo continua;

### **3.2 Requisitos Não Funcionais**

**Requisito não funcional 1 - Especificação de projeto:** além do código Python, deve ser produzida especificação de projeto baseada em UML, segunda versão;

**Requisito não funcional 2 - Interface gráfica para usuário:** o programa deverá ter interface gráfica única, partilhada pelos usuários;

**Requisito não funcional 3 - Tecnologia de interface gráfica para usuário:** A interface gráfica deve ser baseada em Tkinter;